

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

SIMULADOR DE DUAS RODAS EXIGE PERÍCIA DE MÃOS

TÍTULO: Super Scramble Simulator

As simulações estão, normalmente, a cargo da Code Masters, mas desta vez a Gremlin decidiu meter ombros à tarefa e montou a sua própria máquina. O resultado, que obriga o jogador a montar a sua própria máquina mas aqui coisa de duas rodas com mudanças, acelerador e outras bugigangas, chama-se *Super Scramble Simulator*.

É *Enduro Racer* visto de lado. Ou quase, que a velocidade aqui não é bem a mesma, sendo vector importante da acção a técnica de andar em duas rodas por caminhos pouco habituais. É nesse ponto que *SSS (Super Scramble Simulator)* é único. Ou pelo menos o que de melhor se fez até agora, o que quer dizer quase a mesma coisa.

Kikstart já dava ares do que se podia fazer no Spectrum. A Gremlin decidiu ir além da promessa e é assim que agora 15 provas bem difíceis de completar surgem no computador, divididas em três secções de cinco provas cada. Qual delas a mais difícil de completar...

Os gráficos são tão simples que não vale a pena ficarmos por aqui a explicar tudo. Um resumo breve permite dizer que em cima fica a janela da Acção (com A grande por favor...), seguida, na fita estreita por baixo, de um mapa da pista percorrida pelo jogador. Em baixo há um painel de informação onde há tudo o que o piloto necessita de saber enquanto estiver sentado no selim. E mesmo depois...

Controlar a moto é o ponto mais complicado de *Super Scramble Simulator*. Mas essa complicação tem uma explicação: com a diversidade de manobras a executar só um polvo conseguiria tocar as diversas teclas ao mesmo tempo, caso os programadores tivessem seleccionado mais do que as teclas habituais para a condução do veículo. Assim, houve que optar pela pressão simultânea de duas teclas para se obter o efeito pretendido.

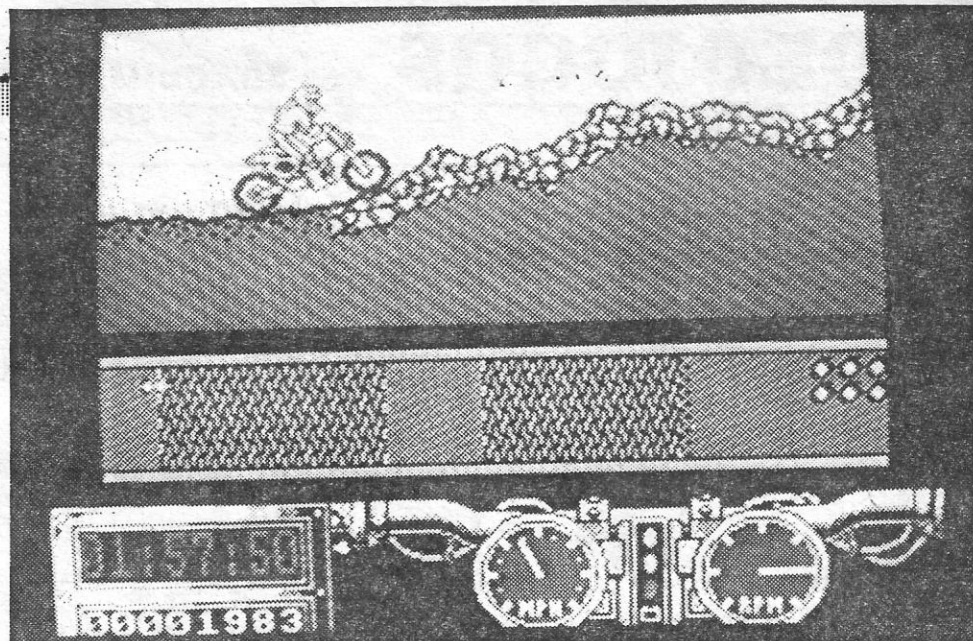
As teclas de cima e baixo permitem mover a moto no mapa apresentado em baixo. Esse movimento é necessário para alinhar o veículo com rampas e outros obstáculos presentes no percurso. Para fazer acrobacias com a moto há que

usar as restantes teclas. Esquerda e direita servem para acelerar e travar. Para descer é necessário premir «fire» com o «joystick» centrado ou sem tocar qualquer das restantes teclas. Levantar a roda da frente é possível com «fire» e a tecla da direita, enquanto «fire» e a tecla do lado oposto levantam a roda contrária.

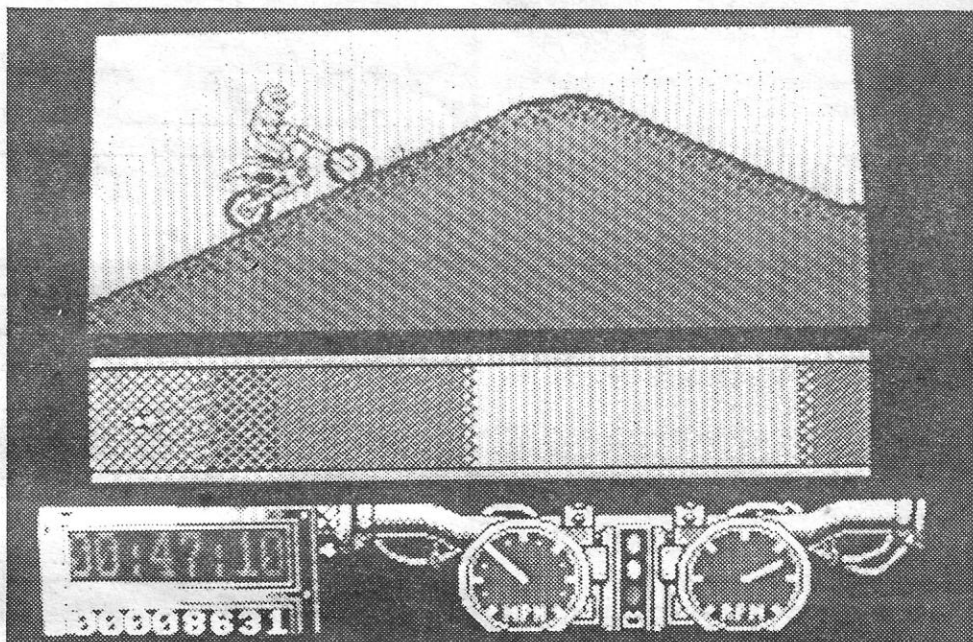
A moto de *Super Scramble Simulator* é um instrumento sensível que dispõe de mudanças para andar e vencer zonas ingrimes do troço. Há que saber usar as mudanças (pontos luminosos no centro do guiador da moto, entre os indicadores de velocidade e rotações), que são accionadas com cima e «fire» ou esta tecla e baixo. Claro, dito aqui parece complicado e quando a rolar ainda o é mais. Mas não demorará muito a apanhar o jeito.

As provas tornam-se mais difíceis à medida que o jogador avança. Sendo um jogo aberto em que a Gremlin Graphics decidiu abrir a todos a possibilidade de experimentar os níveis mais elevados mesmo sem concretização dos primeiros, *Super Scramble Simulator* dá ao jogador uma série de oportunidades de tentar cada pista. Caso este não o consiga, o jogo avança para o bloco seguinte, pedindo ao jogador que carregue em memória. Este pode ser o único ponto negativo de um jogo que os mais pacientes mas menos destros gostariam de espreitar à medida das suas capacidades acrobáticas. Mas ele há muita gente (escriba incluído — JA) que prefere *Super Scramble Simulator* tal como se apresenta. Vroom... vroomm...

Género: Simulador
Gráficos (1-10): 9
Dificuldade (1-10): 9
Conselho: Obrigatório (para quem gosta e tem carta de condução).



No mapa, que permite ao jogador saber o que o espera, surgem alguns obstáculos que vai ser necessário torneir. Mas para já há que ultrapassar a zona rochosa, um sobe e desce complicado que exige do piloto toda a atenção. É este tipo de situações que se pode esperar encontrar no jogo da Gremlin Graphics



O tempo é um factor crucial em *Super Scramble Simulator*. Com o relógio sempre a bater, o jogador tem mesmo de andar bem para conseguir completar cada secção antes que o computador determine o fim de mais uma tentativa. Há que saber aproveitar as mudanças para chegar ao cume da mais alta montanha. Algo que parece não estar a acontecer na imagem

DEUSES BRINCAM EM JOGO DE SABER

TÍTULO: Powerplay

QUEM já acabou a versão de computador de *Trivial Pursuit* e não pensa que *Espionage* é um jogo interessante mas, todavia, quer jogar uma partida de «xadrez» tem o melhor de dois mundos em *Powerplay*. Edição da Players, *Powerplay* chegou ao nosso País já na versão espanhola, o que pode permitir a mais gente jogar este jogo de perguntas que se desenvolve com um tabuleiro axadrezado como base. De mais pequenas dimensões mas, todavia, a exigir muita estratégia no avanço das peças.

Preparado para ser jogado por quatro jogadores (e é bem mais divertido com muita gente), *Powerplay*, que a Players diz ser o «jogo dos deuses» quando estes não sabem o que fazer lá em cima no Olimpo (que é a casa dos deuses, um pouco de cultura só fica bem), tem no sacco uma série de perguntas a que é necessário responder com a resposta correcta.

Acertar num quesito permite avançar um dos guerreiros do jogador. A peça pode mover-se em qualquer direcção para uma casa não ocupada. No tabuleiro há algumas casas com pequenas pirâmides. Avançar para um desses pontos significa utilizar o teletransportar, que leva a peça do jogador para outro ponto do cenário do jogo.

O jogador pode decidir qual a peça que vai mover em cada jogada, o que permite algum grau de estratégia no avanço. Basta, claro, que acerte a pergunta correspondente ao movimento desejado. Como o computador trata de todas as operações, é fácil jogar *Powerplay*, pedindo-se unicamente ao jogador que saiba as respostas na ponta da língua.

Tempo, eis um factor primordial em *Powerplay*. Já em *Trivial Pursuit* se podia usar, opcionalmente, a função tempo para dar mais interesse ao jogo. Aqui ela está presente no jogo-base e não pode ser desligada. Isso obriga a tomar uma decisão rápida quanto à resposta certa

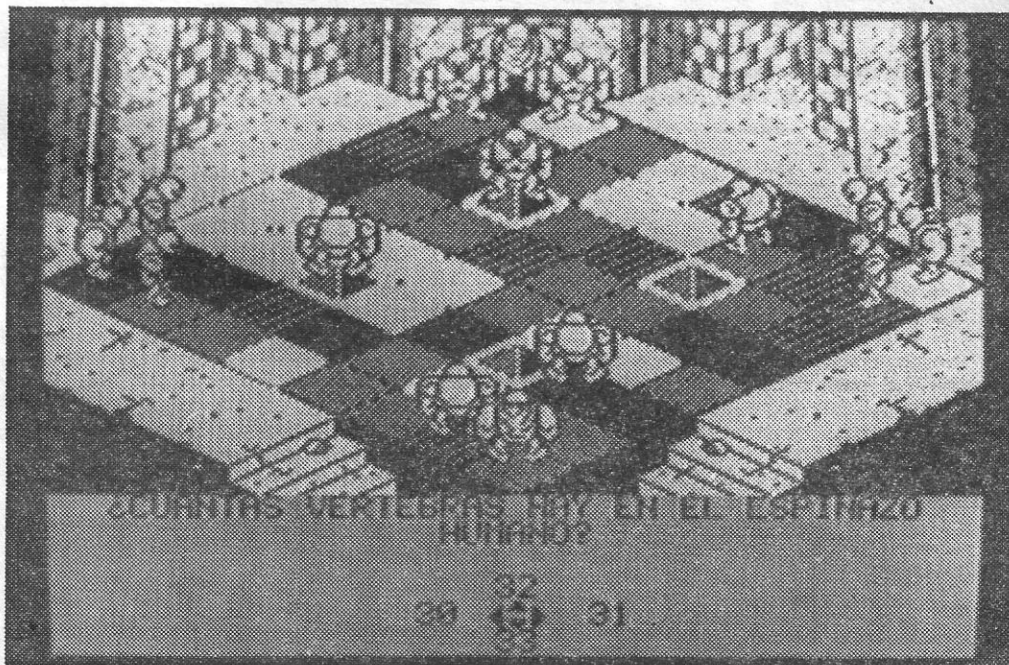
para cada pergunta.

Há quatro categorias de perguntas em *Powerplay*: conhecimentos gerais, desporto e lazer, ciência e tecnologia e história e geografia. Os diferentes quadrados no tabuleiro representam cada um dos temas. Esta ligação é importante porque permite a cada jogador escolher (dentro de certos limites) o percurso que lhe é mais fácil. Assim, quem for um zero em história só tem de procurar um percurso alternativo.

Responder depressa a uma pergunta significa a atribuição de pontos extra (com a resposta certa, claro). Obter 25 pontos dessa forma dá acesso a um nível mais difícil. Com quatro blocos de perguntas para usar (e quatro níveis de dificuldade em cada um deles), *Powerplay* é um jogo que vai ocupar muita gente por muito tempo.

Quando se tenta avançar para uma casa ocupada por um guerreiro do adversário há que o combater. Este combate é decidido através de uma pergunta a que há que responder. Quem o fizer acertadamente, e primeiro, sai vencedor e o outro gira sobre o próprio corpo e desaparece. Aqui, porém, nem sempre a pressa é solução, como descobrirá quem lá chegar...

Nos níveis mais avançados, contrariamente ao que seria de esperar, não se morre tantas vezes. O problema, porém, é que como as perguntas se tornam muito difíceis, o jogador mal



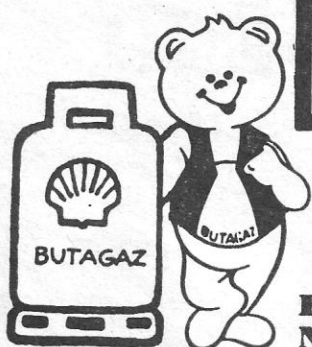
consegue mover as peças no tabuleiro. Há que saber a lição na ponta da língua.

Powerplay não é uma maravilha gráfica mas serve bem a função em vista. E há mesmo pormenores curiosos por ali. Capaz de esgotar-se quando, após muitas horas de jogo, se souber tudo de cor, consegue agradar a quem gosta deste tipo de jogos e, com mais alguns «loads»

de perguntas pode tornar-se em divertimento sempre renovado a jogar com mais alguns amigos.

GÉNERO: Sabedoria (?)
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): Crescente
CONSELHO: A comprar se gosta do género

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXVII



Shell
butagaz

EFICIÊNCIA
NA DISTRIBUIÇÃO

ENERGIA ECONÓMICA
CÓMODA
E SEGURA

Shell
propagaz

GÁS CANALIZADO
COM CONTADORES DOMÉSTICOS
PARA URBANIZAÇÕES
E LARGAMENTE UTILIZADO
NA INDÚSTRIA

Contacte a Shell Portuguesa, SA para projecto e montagem

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

ESTA semana há espaço especial em «Pokes & Dicas». Com o que de melhor há aqui pelo Poço para o jogo *Batman*. E, por favor, não enviem mais mapas para os níveis do jogo que agora são publicados. Só se forem superbons e mostrarem coisas novas é que os vamos publicar. E foi por causa dessa mesma necessidade de selecção que algumas das coisas que chegaram ao Poço foram parar à «cesta secção». De seis mapas recebidos houve que escolher o melhor. E também a informação mais conveniente para vos ajudar a saírem da plataforma inicial de *Batman*, o jogo do filme. Vamos a isto.

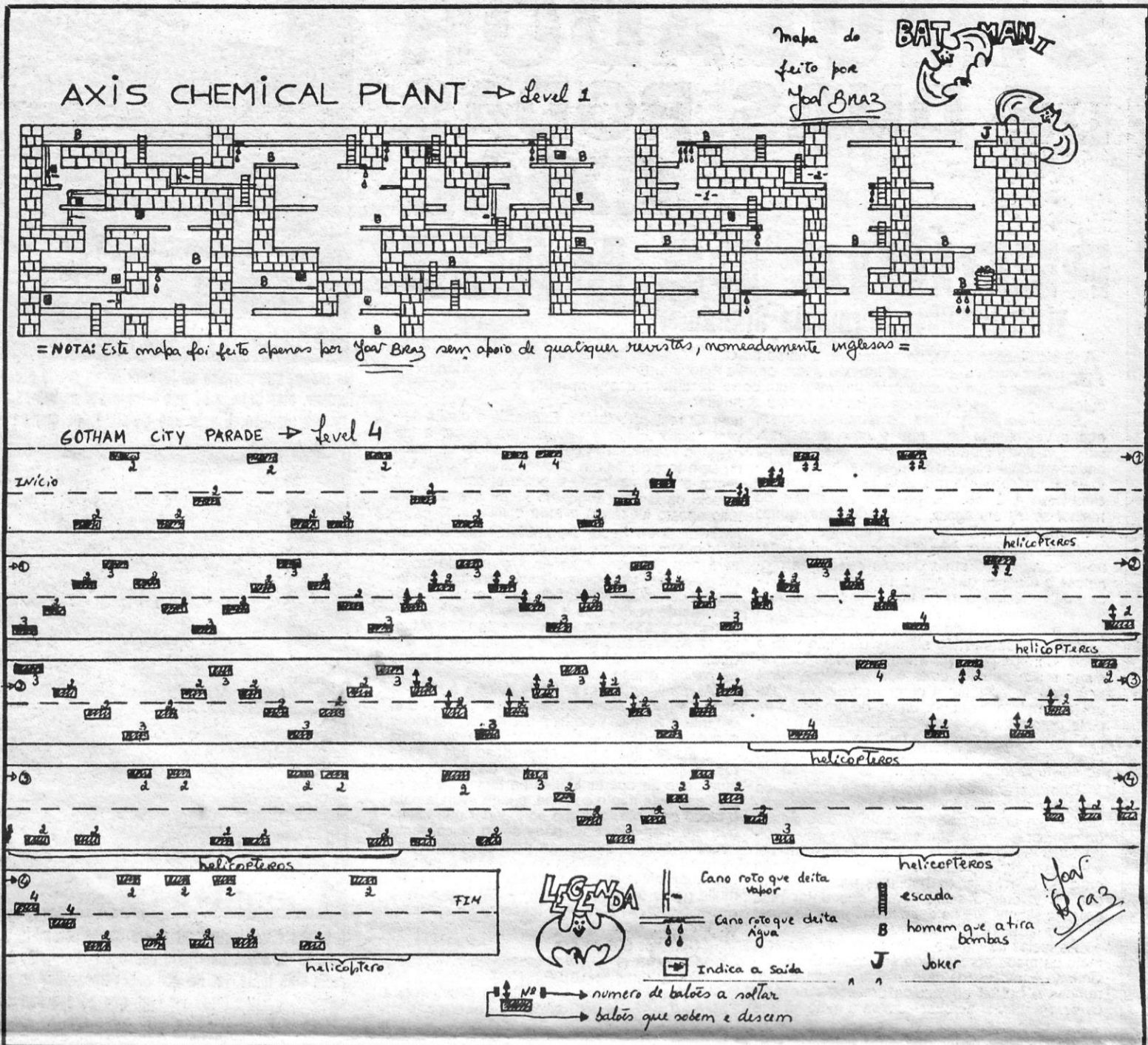
Batman Brás

Ou melhor, é do José Manuel A. Brás, da Rua A, Lote 9, 1.º-Dt.º, Casal Gouveia, Massamá, 2745 Queluz, o mapa dos níveis 1 a 4 de *Batman*. E as dicas que, espera-se, vão permitir a muita gente avançar com o justiceiro de *Gotham City* na sua cruzada contra o *Joker*. Mas leiam já de seguida.

Desta vez que vos escrevo, envio-lhes o mapa de um excelente jogo há pouco editado: *Batman II* (como lhe chamam). Envio também as dicas para o mesmo jogo. O mapa é do 1.º e do 4.º níveis, pois dos 2.º e o 3.º níveis não é possível fazer mapa. Falta apenas o nível 5, que se passa na Catedral, pois eu não consigo chegar ao final deste (penso que é o último nível). Aqui vão as dicas:

Batman II — Encarnamos o já conhecido personagem homem-morcego, em que nos temos de livrar de todas as diabruras criadas pelo nosso inimigo n.º 1 — o *Joker*.

Nível 1 («Axis Chemical Plant») — Temos de ir sempre o mais possível para a direita, para depois atirarmos o *Joker* para dentro de uma tina com água. Atenção a todos os inícios e aos canos que se encontram rotos. Também nos prejudicam a acção. No mapa, encontram-se escritos dois pontos (-1- e -2-) que passo a explicar. No ponto -1-, existem umas gotas que caem da parte de cima mas, se carregarmos na tecla de baixar, o «écran» desce e as gotas já não caem (só voltam a cair quando subirmos); no ponto -2-, chegamos a não ver nada à nossa direita, então temos que atirar a corda em diagonal (cima + direita + «fire») para se poder saltar. Quando estivermos no fim do nível, basta disparar



para a direita contra o *Joker*, que ele cairá na tina com água.

Nível 2 («The Batmobile») — Neste nível, o homem-morcego vai no seu carro para o esconderijo. A seta que está à frente do carro indica o caminho a seguir. Passo agora a descrever qual o caminho que o carro tem de seguir até ao seu esconderijo (viramos sempre para cima). Se repararem, na parte de baixo do «écran» encontram-se sempre uns postes a passar, então eu contei os postes em cada rua e defini três tipos de ruas, que são as ruas pequenas, com 13 postes, ruas médias, com 18 postes e ruas grandes com 30 postes: 1.ª, para cima, rua média; 1.ª, rua grande; 3.ª, rua grande; 1.ª, rua pequena; 3.ª, rua grande; 1.ª, rua média; 1.ª, rua pequena; 1.ª, rua média; 3.ª, rua grande; 1.ª, rua média; 3.ª, rua grande; 1.ª, rua média; 1.ª, rua grande; 1.ª, rua pequena; 1.ª, rua média; virar onde estão umas rochas.

Nas ruas pequenas não é aconselhável andar pela faixa de baixo, pois a estrada depressa acaba e temos de virar para cima. Se carregarmos no «fire», sairá do nosso carro uma corda que serve para agarrar aos postes (que se encontram da parte de cima da estrada) e, se repararem, na esquina onde temos que virar para cima encontra-se sempre um poste que, se dispararmos um pouco antes de ele aparecer, dará a curva na maior velocidade e não derrapa. Chegando ao esconderijo, passamos a um pequenino nível — nível 3.

Nível 3 («Crack the Jockers Code») — No «écran», são-nos apresentados oito ob-

jectos de utilidade na casa de banho (escova, pasta de dentes, sabão, etc.). O que temos de fazer é, no espaço de menos de um minuto, adivinhar quais os objectos que foram seleccionados (são três) e, depois de escolhermos três objectos, por baixo deles aparece o número de objectos em que acertámos, por isso temos de fazer variadas combinações até acharmos o «trio» seleccionado (para os mais batoteiros, neste nível não têm hipóteses, pois vocês gostam de pensar e a primeira coisa que fariam era carregar na tecla de pausa mas, neste nível o jogo está sempre em contagem decrescente e nunca pára).

Nível 4 («Gotham City Parade») — No nosso «disco voador» temos de soltar os balões que se encontram presos por cordas aos camiões. Por cada balão que não é solto, menos energia teremos mas, se por acaso formos contra um dos helicópteros que aparecem, é logo uma vida perdida. No mapa podem ver qual a posição dos camiões e quantos balões estão presos em cada camião.

Posso ainda adiantar algumas coisas do nível 5: tem o nome de «The Cathedral Wower» e, para além de ter os mesmos inimigos que no nível 1, tem ainda ratos, picos no chão e outras coisas.

Neste nível, temos que subir o máximo que se puder para...

Ganhamos vidas aos 100 000 pontos, 200 000, ...

Quem tiver a solução do nível 5 e seguinte(s), se houver, que escreva para onde eu escrevi.

Atenção: Este mapa foi feito apenas por mim, sem me basear em mapas e/ou dicas existentes em revistas, nomeadamente inglesas.

Batman depressa

Para quem tem pressa de chegar ao fim do primeiro nível de *Batman*, a solução do leitor Luís Miguel Matos pode ser a resposta. Apesar de haver alguma repetição nas dicas, é aconselhável ler a carta que este leitor fez chegar ao Poço. Ora vejam lá se não é verdade.

Chamo-me Luís Miguel Matos, tenho 19 anos e moro na Rua Manjacazé, n.º 3 - 3.º Esq., que fica nos Olivais Sul (Lisboa). Venho por este meio dar dicas para o *Batman* 3.

No ZX Spectrum 128K o jogo carrega-se todo e no 48K esse carregamento é feito nível a nível. Logo, no princípio aparecem-nos as opções:

1 — «Keyboard»; 2 — «Sinclair»; 3 — «Kempston»; 4 — «Define keys».

Depois da escolha feita, começamos a jogar, mas primeiro vou dar algumas «ajudas» — aos 100 000 pontos ganha-se uma vida; lançar a «batcorda»: fire + up; subir: lançar a «batcorda» e up; descer: fire + down.

Agora sim, vamos ao jogo:

Nível 1 — «Axis Chemical Plant» — Temos 8.00 minutos para completar a primeira missão. E como completá-la? Aqui vão as dicas.

Vamos abreviar e fica assim: subir — sub; descer — des; direita — dir; esquerda

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum foram os seguintes:

- 1.º — BATMAN II
- 2.º — INDIANA JONES E A GRANDE CRUZADA
- 3.º — ROBOPOL
- 4.º — WEC LE MANS
- 5.º — GUTZ
- 6.º — TIME SCANNER
- 7.º — POWER PLAY
- 8.º — TRAZ
- 9.º — STORMLORD
- 10.º — ZYBEX

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos Melo Informática, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

XXVIII — GUIA TV/«A CAPITAL»

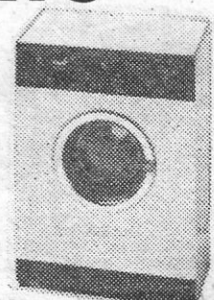
COLCHOARIA DO CAMPO PEQUENO

• COMPRE SEM JUROS •

CAMPANHA DE NATAL • FRIGORÍFICOS/ARCAS CONGELADORAS

MÁQUINAS DE LAVAR/MOBILIÁRIO/ESTOFOS/COLCHOARIA

EDESA
ELECTRODOMÉSTICOS



ELECTRODOMÉSTICOS
COLCHOARIA
df
MOBILIÁRIO
AGENCIA PHILIPS

CONSULTE-NOS, TEMOS AS MAIORES FACILIDADES DE PAGAMENTO

SEDE: Rua Chaby Pinheiro, 6-A — Telef.: 77 37 14 - 77 37 20 • FILIAL: Rua Entrecampos, 21-B — 1000 LISBOA

— esq e esquerda ou direita até aos tijolos
— esq ou dir até tij.

—Dir até tij, sub, dir até tij, sub, esq até tij, sub, esq até perto do cano e aí lançar a «batcorda» na diagonal para cima, andar para a esq e tornar a fazer o mesmo para a esq, sub, dir até tij, des, des, dir até tij, des, des, des, des, dir até tij, sub, sub, sub, sub, sub, dir até tij, des, des, des, dir até tij, sub, dir, deixar cair, dir até tij, sub, dir até perto do fim do caminho, des, des, des, des, dir até tij, des, des, dir até tij, sub, esq até tij, sub, sub, sub, esq até tij, sub, sub, lançar «batcorda» na diagonal, dir até tij, des, des, dir, e quando perto do fim do caminho, lançar «batcorda» na diagonal, dir até tij, des, des, des, des, esq até tij, des, des, dir até tij, sub, dir e deixar cair, dir até tij, sub, esq até perto do cano, sub, esq até tij, sub, sub, sub, dir até perto do fim do caminho e matar o «jocker» que cairá no poço da tinta.

Indiana Jones

A pedido de muitas famílias... não, por causa de muita gente que não sabe acabar o primeiro nível de *Indiana Jones*, eis que aqui fica (e que bem fica, logo a seguir a *Batman*) o mapa dessa secção do jogo.

O autor de tal obra é o *Nuno Alexandre Campos* de A. Polí, da P.^{ta} Sebastião da Gama, lote 15, célula 11, r/c esq., Carnaxide, 2795 Linda-a-Velha. E, garante-se, tão cedo não vai haver mapas do primeiro nível de *Indiana* publicados nestas páginas. Mandem emoldurar este e não o percam de vista. Claro, os mapas dos níveis seguintes ainda são aceites, mas não se quer aqui uma repetição da história do último jogo do herói do chicote. Entendidos?

«A Capital» é um sucesso

Temos de fechar, desta vez com um ar todo baboso. E há razões para isso, razões que se estendem até aqui ao lado, à página de computadores. Quem quiser saber mais vai ter de ler a carta enviada pelo leitor *Pedro Faria*, da Rua Projectada à Rua dos Lusíadas, 3 - 3.º d.º S. Pedro do Estoril, 2765 Estoril. E é o fim por esta semana. Poucas coisas mas boas. Escrevam. E não enviem mapas do primeiro nível de *Indiana* ou *Batman*.

Como leitor assíduo do suplemento de informática, reparei que o leitor *João Eduardo Ferreira*, na edição de 26 de Setembro de 1989, perguntava se cá em Portugal já havia os «kits» de expansão do *Laser Squad*. Ora, um colega meu escreveu para Inglaterra há já algum tempo e adquiriu o 1.º «kit» de expansão, este composto por mais dois cenários: «Paradise Valley» e «Cyberoid Hordes». Estou disposto a trocar o 1.º «kit» de expansão por um jogo. Assim, quem estiver interessado, pode escrever-me e mandar uma lista dos seus jogos, pois assim podemos combinar tudo.

Estamos mais interessados (eu e o meu colega) em jogos o 128K, principalmente no *Indiana Jones and the Last Crusade* — 128K (pois o de 48 já temos).

Que fique bem claro que o meu colega, que adquiriu legalmente o 1.º «kit» de expansão, me autorizou a trocá-lo por um jogo à nossa escolha.

Por último gostava de dar os meus parabéns pelo sucessivo aumento de qualidade do suplemento, tanto dos artigos do sr. Joaquim Andrade, como dos do sr. Eurico da Fonseca. Gostaria de fazer uma sugestão: o suplemento de informática, presentemente, está incluído no «Guia TV». Porque não passar a haver um único suplemento de informática, independente? Bem, é só uma sugestão!

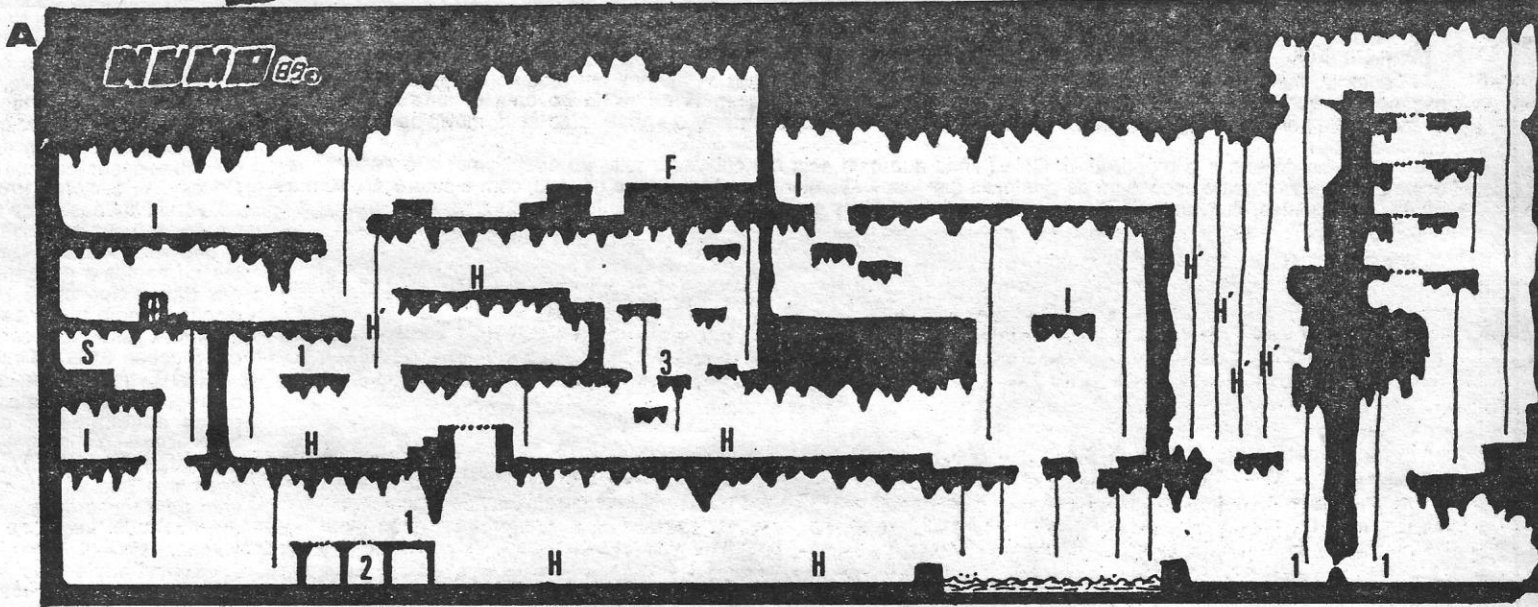
POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

INDIANA JONES and the LAST CRUSADE

LUCASFILM GAMES

1.º NÍVEL THE CROSS OF CORONADO



- | | | |
|--------------------|-------------------|---------------------------|
| 1 . tochá | I . índio | △ . chama |
| 2 . chicote | G . girafa | plataforma que cai |
| 3 . cruz | S . início | ~~~~~ . areia movediça |
| H . homem | F . fim | |
| H . homem na corda | FN . fim 1º nível | I . corda |

COMBOIO



GANHE COM «A CAPITAL»

**EURO PC
DA SCHNEIDER
+ MONITOR
+ IMPRESSORA**

**Mais videojogos
e um concurso
no jornal
de sábado**



Para Alexandra Lisboa, de 12 anos, residente na Amadora, recebeu um computador AT-286 da Schneider acompanhado de monitor

CUPÃO NA PÁGINA 2 DO JORNAL DE AMANHÃ

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXIX

No momento certo, o produto certo, para o cliente certo

Schneider 80 386

A MAIS ELEVADA PERFEIÇÃO TECNOLÓGICA



Informática Formação e Serviços, Lda.
— LISBOA Av. do Brasil, n.º 147-A - 1700 LISBOA
☎(01)801132-(01)802688 - Telefax (01)803431
— PORTO - Rua 5 de Outubro, n.º 455 - 4100 PORTO
☎(02)699371-(02)699584 - Telefax (02)699052

Alta resolução V. G. A.
— 1024 X 768

- Configurações:
- 16 MHz/60 Mb
 - 25 MHz/60 Mb
 - 25 MHz/160 Mb*
 - 25 MHz/340 Mb*



*USAM CONTROLADORES SCSI

O DISCO DA SEMANA Por JOÃO GOVERN

Bob Dylan, J. J. Cale e Neil Young

TORNA-SE quase inevitável reagir da mesma forma, impaciente, contrariada, ao anúncio de um novo disco de homens como estes — afinal o que querem eles mais do mundo das canções, porque teimam em acrescentar as suas já impensáveis discografias para quem defende na «pop music» apenas um produto de consumo rápido e passageiro, que novidades e diferenças terão ainda para nos oferecer, já no fecho de uma década que, se não descobriu a «next big thing», teve ao menos o mérito de não deixar morrer o «rock» e os seus múltiplos derivados e discípulos?

Dylan, Young e o próprio J. J. Cale (ainda que este seja um cultivador nato do eremitismo) são «veteranos» desta guerra, dificilmente escondem as cicatrizes das longas batalhas travadas com a estrada, com a saturação, com as modas emergentes, com as editoras, que agora apostam nos mais jovens combatentes.



Young dileitante no magnífico «Treedom», que salta do «rock» para a balada sem perder fulgor e emoção

...e os outros

★★ MARIA BETHÂNIA, «Memória da Pele» (LP, Philips, 1989). Edição Polygram.

Começa a ser aflitivo o problema das intérpretes brasileiras na recolha de canções para os seus discos ou os autores da sua terra entraram, decididamente, em fase de «baixo astral» de repetição, de produção «vegetariana», sem alma nem sangue, ou há uma manifesta incapacidade da parte de quem canta para descobrir os novos valores que raramente faltam do lado de lá do Atlântico. Quem ouviu os últimos discos de Gal e Simone sabe perfeitamente do que estou a falar.

O problema com Bethânia e com este «Memória da Pele» é exactamente o mesmo. Começa-se com o impagável prazer de um encontro com



Disco desperdiçado para Maria Bethânia — os arranjos e a voz de «Memória da Pele» são desperdiçados pela mediocridade da maioria das canções

mais uma canção genial do mano Caetano, «Reconvexo», segue-se ainda, com algum interesse, o pedido de Djavan em «Tenha Calma», vibra-se, naturalmente, com a excelente versão gizada por Bethânia para «Confesso», original português de Frederico Valério e José Galhardo mas, a partir daí, parece entrar-se num deserto de ideias.

Tudo soa repetido e doente, sem que a poderosa voz da baiana possa encontrar desafios à altura. Quando se descobre uma excepção, já no segundo lado do disco, percebe-se que não há coincidências: a canção oásis nessa altura chama-se «A Mais Bonita» e traz a assinatura de Chico Buarque de Holanda, outro veterano inquestionável.

Faz pena ver desperdiçar assim um disco em que tudo estava conjugado para uma vitória por k.o.: há muito tempo que Bethânia não estava tão solta na colocação da sua voz, não abraçava de forma tão intensa a emoção de algumas palavras. Por outro lado, há um trabalho excelente de Jaime Além, em dotar cada momento com o arranjo que mais bem possa dignificar e fazer brilhar a canção. O problema está mesmo na matéria-prima inconstante, mediocre e capaz de fazer desesperar o mais pintado fã da música brasileira.

□ KYLIE MINOGUE, «Enjoy Yourself» (LP, PWL, 1989). Edição Edisom.

Se houvesse alguma comissão para julgar a qualidade da música e para preservar os ouvintes de uma audição passiva e rotinada nos massacres, estou certo de que Stock, Aitken e Waterman seriam os primeiros a enfrentar o juiz e a ter de explicar como é possível manter e alimentar uma tão grande e intensa campanha de atrocidades.

Desastre ecológico para a classe dos produtores, os SAW são, acima de tudo, redutores — só eles são capazes de pôr canções, aparentemente distintas, a soar exactamente ao mesmo, independentemente dos intérpretes e, nalguns casos, até dos próprios autores. Uma das suas protegidas chama-se Kylie Minogue e junta a este tom monocórdico, vocacionado apenas para alimentar a dança mais estéril, um palminho de cara sobejamente aproveitado pelos fabricantes de ídolos, que não se esqueceram até de fazer soar boatos de um romance com outro «bonitão» (um tal de Jason Donovan).

Decididamente, é assunto que não vale a pena incluir nesta página, tal como acontece com as produções SAW e com a carreira de Kylie. Isto nada tem a ver com música. Ponto final.

Por isso, os seus novos trabalhos são, as mais das vezes, encarados como peças para acrescentar a uma colecção que só os mais velhos e mais marcados estão dispostos a manter em dia, e mesmo esses preferem muitas vezes regressar aos álbuns de adolescência, às canções que serviram de «banda sonora» aos seus próprios namoros e desenganos, às revoltas e às solidariedades, exigindo dos seus ídolos uma coerência e um imobilismo estético que eles não souberam manter.

Por isso se torna difícil descobrir, fora de um meio mais ou menos restrito — e que muitas vezes se toma erradamente pelo todo — um fã verdadeiro e convicto de artistas como Dylan ou Young, muito conotados com uma geração e com uma idade da música popular.

Por isso, muitos dos subprodutos de hoje arrastam muito mais gente, nomeadamente compradores de discos, do que esta secção de «velhas raposas», afinal de contas prestigiada mas pouco ouvida.

Década

Facto que não deixa de poder considerar-se uma injustiça para quem, mesmo nos tempos mais recentes, apresenta uma obra mais do que válida, ainda activa e sólida, capaz de explicar a longevidade e o reduzido culto que alguns (poucos) não hesitam em manter.

Senão vejamos: ao longo da década que agora termina, Dylan foi, tal como anteriormente, um homem de «montanha russa», capaz de discos irreprensíveis e, ao mesmo tempo, de verdadeiras galerias de desencanto. Basta recordar os títulos: em 1980 e 1981 ele assinava talvez os piores momentos de sempre na sua longa caminhada, com «Saved» e «Shot Of Love». Mas recuperava, dois anos depois, com um «Infidels» poderosíssimo que, ainda sem renegar a sua fase de «cristão-novo», era capaz de deixar canções de antologia como «Jokerman», «Sweetheart Like You», «Neighbourhood Bully» ou «I And I».

Depois de «Real Live» (1984) chegou «Empire Burlesque» (1985) a que não faltavam outros «hinos» como «Tight Connection To My Heart» ou «When The Night Comes Falling From The Sky». Desconte-se a inesgotável «Biography», colectânea de cinco discos, e retenha-se «Knocked Out-Loaded» (1986) onde o criador de «Like A Rolling Stone» aparecia superiormente enquadrado por homens «acima de suspeita» como Tom Petty e Sam Shepard.

Admita-se que «Down In The Groove» era realmente fraco e inconsequente, sobretudo por desbaratar tempo de antena com canções alheias, sabendo-se que Dylan nunca foi um grande intérprete. Depois, dois momentos para divertimento quase exclusivo dos que se dão ao trabalho de seguir de perto os grandes encontros: Dylan integra o colectivo Travelling Wilburys (com Harrison, Lynne, Petty e Orbison) e ainda arranja tempo para publicar mais um «live», tendo por companheiros os Grateful Dead.

Para quem atravessou incólume os «sixties» e os «seventies» não pode dizer-se que o homem tenha exactamente baixado os braços...

Outras memórias

Com Neil Young, o canadiano das emoções à flor da pele, não pode dizer-se que a história tenha sido substancialmente diferente: os anos 80 foram inaugurados com um disco difícil de ultrapassar chamado «Hawks & Doves». «Reactor» (1981), controverso, servia apenas como clara demonstração de uma capacidade energética e decibélica quase desconhecida antes no cantor e guitarrista, que vinha dos Buffalo Springfield e de uma associação sempre muito celebrada (mesmo antes de tempo) com David Crosby, Stephen Stills e Graham Nash.

«Trans» (1982) era, mesmo assim, o prenúncio mais claro de uma desgraça absoluta que nunca viria a acontecer — Young entrava no movimento terreno dos sintetizadores sem se aperceber que as suas canções soavam desenquadradas e sem qualquer autenticidade. Lugar ao desastre, em suma...

«Everybody's Rockin'» (1983) e «Old Ways» (1985) eram piscadelas de olho a géneros sempre aflorados mas nunca aprofundados pelo compositor de «Helpless»: o «rockabilly» (ou «rock'n'roll» em estado puro, como queiram) e a «country music». Exercícios de estilo, factores de prazer na estrita medida em que representavam isso mesmo, uma viagem por mundos em que Neil Young não tinha obrigação de ser um perito nem um génio mas acabava por fazer valer a sua força.

«Landing On Water» (1986) é, visto a esta distância, um caso muito mais sério do que pareceu na altura, conseguindo escapar ao erro cometido (no decisivo capítulo dos arranjos) em «Life» (1987). Com «This Note's For You» (1988) reencontrava-se tudo: a ironia, o desencanto, o tom desabrido, o lirismo e o empenhamento próprios

zia pensar num retiro definitivo para o deserto, confirmando-se assim a falta de apetência do músico com o mundo urbano e sobretudo com a indústria dos discos. A explicação está, porventura, concentrada em «Travel Log», que traz escondida uma indicação de que a sua gravação decorreu de 1984 a 1989...

Produtor

Talvez valha a pena deixar claro, desde já, que este trio de músicos com «pedigree» parece fazer questão de fechar em beleza os anos 80 em que a vitória perante o público foi do vídeo e da «world music», dos negros e das mulheres, das «remixes» e da regeneração norte-americana. Como se ficasse feito um aviso solene relativamente à sua eternidade.

Um dos trunfos mais fortes de Dylan para a excelência de «Oh Mercy», é precisamente um sinal dos tempos, recuperado e aperfeiçoado dos idos «sixties» e à época de relativa ingenuidade: o papel preponderante de um produtor.

No caso, o canadiano Daniel Lanois. Que já vimos trabalhar com Martha and the Muffins, com Eno e Budd, com os U2, com Peter Gabriel, mas cuja diversidade e maioridade foram assinaladas pelo seu trabalho no primeiro disco a solo de Jaime Robbie Robertson, ex-guitarrista dos The Band e justamente um dos amigos habituais de Dylan. Cantor e autor que nunca aceitou de bom grado a intrusão desta «figura» nas suas criações anteriores, ao ponto de não acreditar os trabalhos de Mark Knopfler nessa função.

Em boa hora se processa este encontro e há alguém que pega nas melodias de Dylan para as dotar dos melhores arranjos de que o homem de



O eremita J. J. Cale interrompe cinco anos de silêncio para se despedir da década com «Travel-Log», que assinala a sua entrada no circuito

de um artista maior, capaz ainda por cima de se aventurar em áreas próximas do «swing» num disco de encanto muito particular. Faltava, ainda, no fim do ano passado, a «machadada» final: o reencontro com Crosby, Stills e Nash num «American Dream», de que Young é claramente o maestro. Inevável, outra vez...

Mais simples é o caso de J. J. Cale, cultor de um «bluesy» austero, virtuoso da guitarra mais sóbria e cantor apenas «pressentido», terá optado por criar maiores espaços entre os seus discos no último decénio, todos eles merecedores de nota máxima, todos eles capazes de voltar a apontar o seu assinante como o eterno esquecido sempre que se fazem as escolhas dos melhores, mais representativos e mais perenes autores do universo americano.

«Shades», de 1981, tinha uma resposta à altura em «Grasshopper», de 1982, e este encontrava uma continuação perfeita em «8», do ano seguinte. Daí em diante, ressalvada a publicação de uma «Special Edition» (1984), colectânea que fazia justiça ao seu autor mas que terá sido uma das causas próximas do seu divórcio com a sua editora de sempre (a Mercury), Cale remeteu-se a um silêncio que fa-

«Highway 61 Revisited» dispõe desde há muito tempo. O trabalho de Lanois é meritório e apenas aparentemente simples: decerto lhe coube a decisão, inédita, de retirar a bateria a três dos momentos-chaves do álbum («Ring Them Bells», «Man In The Long Black Coat» e «What Good Am I»), descobrindo-lhes tempos de respiração como merecem os pedaços mais tocantes de Dylan, conferindo-lhes uma linearidade arrepiante e libertando os sentidos para três poemas que voltam a obrigar à rendição absoluta diante da urgência ou da envolvimento das palavras.

Mas é também Lanois que vai buscar para a rítmica obsessiva de «Political World» que confere toda a tensão e toda a energia ao tema. Provavelmente, terá sido também ele quem apostou na introdução de uma «lap steel» para moldar «Where Tardrops Fall» ou de uma «omnichoed» para enfatizar «Shooting Star». Mais: a utilização de Cyril Neville (dos Neville Brothers, que também produziu) não poderá ter sido ideia de mais ninguém...

Pode concluir-se, portanto, que, sem Lanois, «Oh Mercy» não ultrapassaria a vulgaridade? Nada de mais fatuoso: a matéria-prima está lá, inata-